Автор: 42

Для оформления использованы работы И. Я. Билибина,
страницы газеты «Вечерняя Москва»,
шрифты Georgia, Slovic, Wingdings
и Tahoma (в адаптированной версии листов персонажей и ходов)

Вычитка текста сделана с помощью ИИ Gemini

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Введение

«Сказка — ложь» — это игра, предлагающая вам надеть маски персонажей из сказочного мира, оказавшихся в нашем мире. Более того — в нашем с вами недавнем прошлом: на постсоветском пространстве 1990-х годов (в первую очередь — в крупных российских городах).

Источниками вдохновения для игры послужили комиксы серии «Fables» и, отчасти, настольно-ролевая игра «Once Upon at Crime». Однако фильмы, сериалы и воспоминания о «лихих 90-х» оказали большее влияние на предлагаемые конфликты и истории. «Сказка — ложь» находится в том пространстве, где сравнение Данилы Багрова с Иваном-дураком выходит за грани поиска параллелей, потому что эти образы сливаются в один.

«Сказка — ложь» основана на системе Powered by the Apocalypse. Всё, что необходимо знать для игры, поясняется в тексте, однако более близкое знакомство с другими играми на этом движке облегчит понимание правил и принципов

«Сказка — ложь» это игра, предлагающая вам надеть маски персонажей из сказочного мира, оказавшихся в мире нашем. Более того — в нашем с вами недавнем прошлом: на постсоветском пространстве 1990ых годов (в первую очередь — в крупных российских городах).
Источниками вдохновения для игры послужили комиксы серии «Fables» и, отчасти, настольно-ролевая игра «Once Upon at Crime». Однако, фильмы, сериалы и воспоминания о «лихих 90ых» оказали большее влияние на предлагаемые конфликты и истории. «Сказка — ложь» находится в том пространстве, где сравнение Данилы Багрова с Иваном-Дураком выходит за грани поиска параллелей, потому что эти образы сливаются в один.

«Сказка — ложь» основана на системе Powered by the Apocalypse. Все, что необходимо знать для игры, поясняется в тексте, однако, более близкое знакомство с другими играми на этом движке облегчит понимание правил и принципов.

Источники вдохновения и референсы:
основные:

- франшиза «Fables» (комиксы и видеоигра «The Wolf Among Us»); фильмы «Брат», «Кочегар», «Небеса обетованные»; настольно-ролевая игра «Once Upon at Crime»

дополнительные:

- реальность: фильмы: «Жмурки», «Брат 2», «Бумер», «Механическая сюита» и «Бык»; сериалы: «Бригада», «Дальнобойщики», «Слово пацана»; настольно-ролевая игра «Ёкарный бабай»

- сказка: книги: «Rusalka», «Битва за Лукоморье»; комиксы «Sandman», «No Rest For The Wicked» и «The Little Red Wolf»

- столкновение сказки и реальности: фильмы «Давайте без фокусов», «Окно в Париж», «Who Framed Roger Rabbit»; сериалы «Once Upon a Time», «Carnival Row», «Внутри Лапенко», «Сказочный участок»; настольно-ролевые игры «Urban Shadows» и «City of the Mist»

Предупреждения, темы и тон игры:

«Сказка — ложь» ссылается на исторические события недавнего прошлого и подразумевает достаточно активное обращение к реалиям 1990-х годов на постсоветском пространстве.
Тон истории определяется ведущим, однако перед её началом имеет смысл обговорить с игроками то, насколько глубоко они согласны затрагивать остросоциальные темы (ксенофобия, классовая рознь, коррупция, насилие со стороны представителей власти и закона), а также их готовность рассматривать исторические и политические события в этом контексте. Избегайте оценочных суждений, особенно если вы не уверены, что все за столом согласны с вашим мнением — игры, даже те, действие которых разворачивается на постсоветском пространстве в 1990-е годы, предназначены для создания увлекательных историй, а не для разжигания противоречий между людьми.
«Сказка — ложь» в первую очередь предназначена для историй о криминале и жизни маргинализированных групп. Фокус повествования можно сместить, но полностью уйти от этой тематики невозможно.

В игре с высокой вероятностью могут возникнуть тревожащие темы и образы — социальная несправедливость, насилие, секс-работа, наркотическая и алкогольная зависимость, использование грубой лексики и т. д. Чтобы избежать дискомфорта, рекомендуется использовать инструменты безопасности:

- **Система граней и вуалей**: в процессе подготовки к игре каждый участник может открыто или приватно перечислить, какого рода сцены и образы он не хочет встречать в игре ни в каком виде, а с какими смирится при условии, что описания не будут конкретными и детализированными.

- **Икс-карта**: перед началом игры обговорите условный сигнал, желательно невербальный, с помощью которого любой сидящий за столом может немедленно остановить игру и попросить убрать из неё тревожащий элемент.

Инструменты безопасности не являются обязательными, но они могут помочь создать более комфортную атмосферу за столом, особенно если игроки мало знакомы друг с другом.

Также стоит заметить, что игра ссылается на произведения — а иногда и цитирует напрямую — людей с самыми разными политическими взглядами, поскольку творчество этих людей неразрывно связано с описываемой эпохой (и, что ещё более важно, её изображением в поп-культуре).

СТАНЦИЯ РОПЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ